



# NAJDI MUZEJNÍ „BOMBU“!



**Vyhlašujeme historickou soutěž ku příležitosti 20ti let od konání prvních edukačních programů!**

*Byli jste už někdy na edukačním programu v muzeu?*

*A líbil se vám? Co myslíte, jak je asi složité, takový program vymyslet a připravit?*

## **Pro koho je soutěž určena?**

Pro žáky 2. stupně základních škol a žáky nižších gymnázií.

## **Jak na to?**

1. Vytvořte soutěžní tým 2–5 lidí ze školního kolektivu.
2. Vydejte se spolu s celou třídou do jakéhokoli muzea v České republice.
3. Vyberte a navštivte edukační program v některé expozici nebo výstavě, zaměřující se na libovolné **historické téma**. Vyfoťte část jeho průběhu.
4. Kontaktujte edukátora/lektora v muzeu a zjistěte co nejvíce o jeho práci:
  - Jak dlouho před vznikem expozice/výstavy se začíná edukační program připravovat?
  - Jakým způsobem pracuje, z čeho čerpá informace?
  - Musí dodržovat určitá předepsaná pravidla?
5. A tato část už bude jen o vašich schopnostech, představivosti a kreativitě!

## **Vytvořte vlastní metodiku vzdělávacího programu ke konkrétní expozici nebo výstavě!!**

*Metodika vzdělávacího programu je plán, který vám pomáhá vytvořit strukturu a organizovat vzdělávací aktivity. Je to vlastně návod, jak vést vzdělávací program. Je třeba si ujasnit název programu, koho chcete oslovit (kdo je jeho cílovou skupinou), jaké klíčové informace nebo dovednosti chcete předat, a jaké pomůcky a aktivity budete potřebovat.*

Abyste vytvořili metodiku, můžete postupovat takto:

- Zamyslete se nad tím, o čem chcete vzdělávat ostatní – vyberte historické téma, která vás zajímá. Musí ale souviset s expozicí nebo výstavou.
- Určete si název svého vzdělávacího programu. Měl by být výstižný a přitažlivý.
- Přemýšlejte o cílové skupině, tedy o tom, komu chcete svůj program určit (budou to stejně staří teenageři, nebo mladší děti, nebo snad dospělí?)
- Zvažte, jaké klíčové informace nebo dovednosti chcete v rámci programu sdělit. Můžete si udělat seznam témat, která byste chtěli pokrýt.
- Rozhodněte se, jaké pomůcky a materiály budete potřebovat k výuce. To může zahrnovat prezentace, pracovní listy, hry, videa nebo jiné vzdělávací materiály.
- Naplánujte si časový plán, tedy jak dlouho by měl váš program trvat a kolik času budete věnovat jednotlivým aktivitám či diskuzím.
- Když budete mít všechny tyto informace, můžete je shrnout do jednoho dokumentu ve formátu Word nebo PDF. Napište název programu, klíčová slova, cílovou skupinu a poté popište jednotlivé aktivity, které budete dělat, a jaké pomůcky budete používat.

**Tento dokument poté případně můžete ještě v praxi vyzkoušet ve skupině a upravit ho, pokud je třeba.**

6. Co by měl obsahovat výsledný výstup, který nám zašlete?

- Vytvořený vzdělávací program – metodika ve wordu nebo PDF a veškeré aktivity, doplňkový materiál (např. fotografie, video, potřebné pro program už mohou být ve vámi zvolené formě – př. powerpoint)

7. Pošlete nám svoje výstupy do 17. 12. 2023 na e-mail [edukace@vcm.cz](mailto:edukace@vcm.cz) (pošleme vám potvrzení, že jsme je dostali). V případě velkého souboru (více než 20 MB) je nutné zaslat soutěžní úkol přes dostupná úložiště

### **Jak bude probíhat hodnocení?**

Vyhodnocování soutěže bude **dvoukolové**. V prvním kole se seje tým odborníků z Východočeského muzea v Pardubicích a podle kritérií vybere tři týmy, které postoupí do druhého kola. Vybrané týmy pozveme na pardubický zámek. Zde budou prezentovat své výsledky před porotou, složenou z odborníků muzea. Na prezentaci budou mít max. 10 minut.

### **Kritéria hodnocení**

#### **Srozumitelnost**

Jde nám o to, abyste všichni rozuměli všemu, co říkáte. Když pustíte video nebo ukážete vaši práci kamarádům, měli by rozumět také oni každému slovu a hlavně tomu, jaké chcete předat myšlenky.

#### **Způsob prezentace**

Rozmyslete si, jakou formu si vyberete. Originalita je jedna věc, ale myslete i na to, aby vám vybraný formát dobře „sedl“. Musíte se vejít do 10 minut.

#### **Odborné znalosti**

Zajímá nás přesnost informací. Uveďte zdroje, ze kterých jste čerpali. Konzultujte své téma s někým, kdo se v tom opravdu vyzná.

*Užijte si vymýšlení a objevování!*



### **Pravidla soutěže**

1. Soutěže se mohou účastnit žáci II. stupně základních škol a nižších ročníků víceletých gymnázií Pardubického kraje, kteří se do soutěže závazně přihlásí do 15. 10. 2023. Vyplněnou a podepsanou přihlášku je nutné do uvedeného data zaslat na email [edukace@vcm.cz](mailto:edukace@vcm.cz)

2. Nad soutěžícími může převzít záštitu buď některý pedagog školy, nebo s vědomím ředitele školy jiná způsobilá osoba starší 18 let (dále jen pedagog). Pedagog pomáhá soutěžícím při organizaci práce, radí soutěžícím při obstarávání studijních materiálů, při dodržování podmínek soutěže a je nápomocen při jednáních s organizátorem soutěže. Pedagog se nesmí podílet na přímém plnění všech soutěžních zadání. Předpokládá se, že pedagog bude plnit funkci doprovodu finalistů při účasti na slavnostním vyhlášení výsledků.

3. Soutěžít mohou dvojice nebo maximálně pětičlenné týmy. Složení týmů se v průběhu soutěže (od podání přihlášky) nesmí měnit.
4. Soutěž je dvoukolová. První kolo proběhne formou splnění a zaslání soutěžního úkolu. Ve druhém kole zadavatel vyzve tři finální týmy k osobní prezentaci soutěžního úkolu před odbornou porotou. Druhé kolo bude probíhat přímo ve Východočeském muzeu v Pardubicích.
5. Splněný soutěžní úkol zašlou soutěžící na e-mail [edukace@vcm.cz](mailto:edukace@vcm.cz) do 17. 12. 2023. Na později doručené splněné úkoly nebude brán zřetel. V případě velkého souboru (nad 20MB) je potřeba zaslat soutěžní úkol přes dostupná úložiště např. [uschovna.cz](https://www.uschovna.cz), [leteckaposta.cz](https://www.leteckaposta.cz) apod.
6. Porota složená z odborných pracovníků Východočeského muzea v Pardubicích vyhodnotí zaslání materiály a do 14. 1. 2024 oznámí soutěžícím prostřednictvím pedagoga výsledky. Tři nejlepší soutěžící týmy pozveme na velké finále, které se uskuteční 24. 1. 2024 v Pardubicích, kde se rozhodne o vítězi.
7. Organizátor nehradí náklady přihlášených ani finálových týmů, které vzniknou s jejich účastí v soutěži.
8. Organizátor si vyhrazuje právo soutěž zrušit, jestliže se do soutěže přihlásí méně než pět soutěžících týmů.
9. Registrací vyjadřuje účastník souhlas s pravidly soutěže a zavazuje se je bez výhrad dodržovat. Zároveň bere na vědomí, že jakékoliv porušení pravidel soutěže může vést k vyřazení účastníka ze soutěže.
10. Registrací v soutěži vyjadřuje účastník svůj souhlas podle zákona č. 101/2000 Sb. o ochraně osobních údajů, se zpracováním osobních údajů poskytnutých v rozsahu soutěže za účelem identifikace účastníků a soutěžních příspěvků a prezentace výsledků soutěže, a to do odvolání tohoto souhlasu.
11. Udělení výše uvedeného souhlasu účastníka je dobrovolné a na zpracování jeho osobních údajů jsou založeny podstatné principy soutěže.



Zámek  
Pardubice



Východočeské  
muzeum  
v Pardubicích